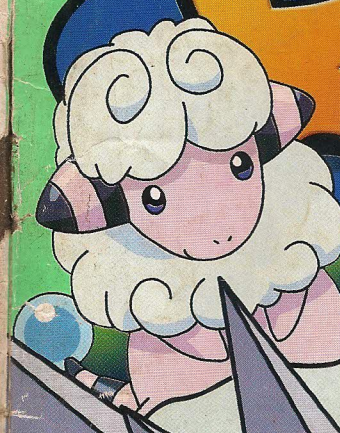
Pombos-correios • Saiba mais sobre esses mensageiros

Quer mandar um recado?

Abril

RECREIO



R$ 4,50
Ano 2 • Nº 58
19/4/2001

www.RECREIOONLINE.com.br

ISSN 1517-7467 12788/1
5 8>
9 771517 746002

Surpresas no mundo POKÉMON

Novos monstrinhos no cinema, na TV e nos games

Especial PESQUISA ESCOLAR

Um encarte muito legal para ajudar nos trabalhos sobre:
- Tiradentes
- Descobrimento do Brasil

GRÁTIS Envelope-surpresa LETRONIX

Com:
- 1 letra-robô • 1 minigibi
- 2 cartas do jogo LETRONIX

E MAIS: 4 fichas da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

Genoma

Conheça alguns segredos do nosso corpo

Diversão em dobro com as melhores histórias Disney!

A Abril está lançando a coleção Grandes Filmes Disney. Em cada edição, um vídeo dublado e uma revista para ler e colorir com a história do filme. Toda a família vai assistir, ler, pintar e brincar com os maiores sucessos da Disney: Tarzan, Tigrão, Mulan e A Pequena Sereia II. Não perca tempo! A magia Disney já está nas bancas!

REVISTA + VÍDEO
APENAS
R$ 14,90

COLEÇÃO GRANDES FILMES

Disney

Momentos de pura magia!
Diversão para a família inteira!

EDITORA Abril

Disney VIDEOS

WG PROPAGANDA

© DISNEY

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 TESTE — **Você tem jogo de cintura?**
Responda às perguntas e descubra.

8 PASSATEMPO — **Olhe de novo**

9 NA TV — **Mais Pokémon**
Confira as novidades da TV e do cinema.

12 GAMES — **Monte sua equipe!**
Aventure-se em Pokémon Stadium 2.

13 DIVIRTA-SE — **Animes**
Desenhos japoneses de sucesso.

14 ESTA SEMANA — **Desafios no mar**
Saiba mais sobre a viagem de Cabral.

16 PASSATEMPO — **Cadê?**

18 FIQUE LIGADO — **Projeto Genoma**
As descobertas dos cientistas sobre nosso corpo.

20 FAZENDO ARTE — **Porta-revistas**
Crie caixinhas para organizar suas coleções.

21 NO SITE — **RECREIO na rede**

24 FIQUE LIGADO — **O que será isso?**
Decifre os desenhos.

26 BICHOS — **Pombo-correio**
Conheça esses mensageiros.

28 PARA BRINCAR — **O carteiro é você**
Brincadeiras para a turma toda.

31 **QUADRINHOS**
Cena maluca

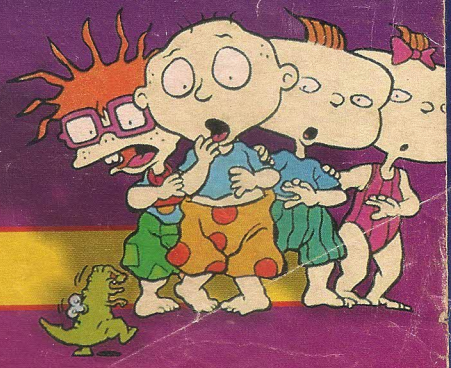
37 PASSATEMPO — **Desafio**

39 LETRONIX — **Seu espaço na RECREIO**
Encontre as palavras no diagrama.

40 CORREIO — **Para rir**

42 TIRINHAS

JEAN GALVÃO



CAPA: DIVULGAÇÃO / IMAGE BANK (POLVOS) / SAM HART (LETRA ROBÔ)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON. MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

COMO AS FORMIGAS PICAM?

Leonardo Carvalho Cordeiro, 7 anos, São Paulo – SP

Na entrada de sua boca as formigas têm uma estrutura chamada mandíbula, que usam para atacar ou prender as coisas. Elas seguram a vítima com a mandíbula e puxam para perto do ferrão que fica abaixo do seu tórax. Esse ferrão pode ter veneno, dependendo da espécie de formiga e por isso a picada pode ser dolorida e inchar.

QUAL A DIFERENÇA ENTRE O LEITE DE SAQUINHO E O LEITE LONGA VIDA?

Bruno Gruber, 8 anos
Curitiba – PR

O leite de saquinho é pasteurizado, ou seja, fervido a 75 graus Celsius e resfriado até -3 graus Celsius. O processo garante a qualidade do leite por dois dias. Já o leite longa vida é esterilizado. Para isso ele é aquecido até 150 graus Celsius e resfriado a 28 graus Celsius. A embalagem especial longa vida tem seis camadas e pode conservar a qualidade do leite por mais de 3 meses.

PARA QUE SERVEM AS SOBRANCELHAS?

Bianca Machado, 10 anos
Rio de Janeiro – RJ

As sobrancelhas são pêlos localizados acima dos olhos que, assim como os cílios, servem para nos proteger da claridade e da poeira.

POR QUE O BICHO PREGUIÇA DORME TANTO?

Gustavo Duarte, por e-mail

Esse animal dorme porque precisa economizar energia, já que se alimenta basicamente de vegetais que não são muito energéticos. Além disso, seu esqueleto não está adaptado a movimentos rápidos e ele se move lentamente.

CONSULTORIA:
RICKARDO GOMES
(AGRÔNOMO)

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

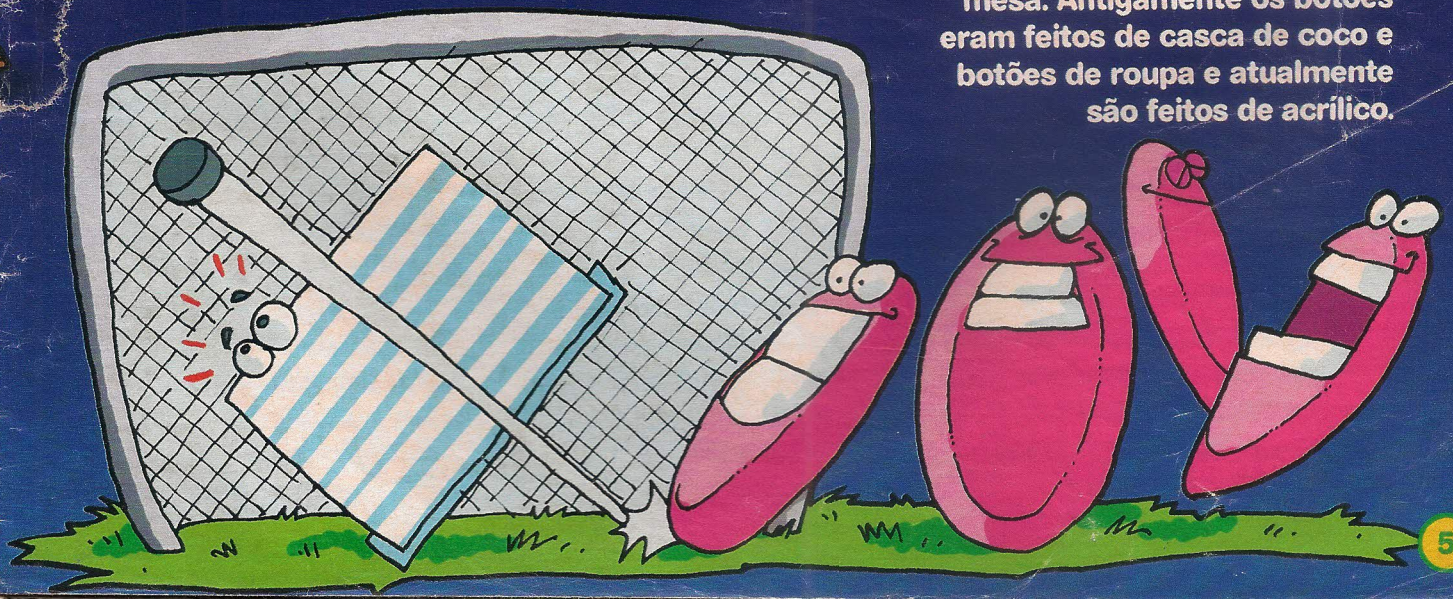
COMO SURGIU O FUTEBOL DE BOTÃO?

Arthur Chagas
Por e-mail

Ele foi baseado no jogo da pulga, cujo objetivo era acertar um alvo com pequenas fichas. O pai do futebol de botão foi o carioca Geraldo Cardoso Décourt, que, em 1922, estabeleceu as primeiras regras e regulamentos do jogo. No início o brinquedo foi chamado de celotex, nome do material usado para fazer as mesas. Depois passou a ser conhecido como futebol de mesa. Antigamente os botões eram feitos de casca de coco e botões de roupa e atualmente são feitos de acrílico.

VOCÊ SABIA QUE...

- Existe um bicho chamado **orictéropo**? Esse animal esquisito vive na África, tem focinho parecido com o do porco e faz tocas na terra. Ele dorme de dia e sai à noite à procura de alimento.
- A primeira mulher a viajar para o espaço foi a soviética Valentina Vladimirovna Tereshkova? Ela viajou a bordo da nave Vostok 6, em 1963.



Você tem jogo de

1 Se convida dois colegas para tomar lanche em casa e seu vizinho chega bem na hora, o que você faz?

- A Convida-o também e tenta enturmar todo mundo.
- B Fica irritado, pois ele não estava no programa.
- C Pede para ele voltar depois, porque quer dar atenção aos amigos da escola.

2 Sua professora faltou e uma substituta está chegando. Qual a sua reação?

- A É legal, pois acha que ela vai dar mais brincadeira que lição.
- B Espera para ver o que acontece.
- C Acha chato vir alguém que você não conhece.

3 Ao entrar no seu quarto e ver que sua mãe trocou os móveis de lugar, sua reação é:

- A Fica louco da vida e pede para ela deixar tudo como era antes.
- B Acha legal e muda mais algumas coisas.
- C Não gosta muito da novidade, mas aceita.

4 Se estivesse em um barco com sua família, houvesse um problema e vocês tivessem de ficar dois dias em uma ilha deserta, qual seria sua reação:

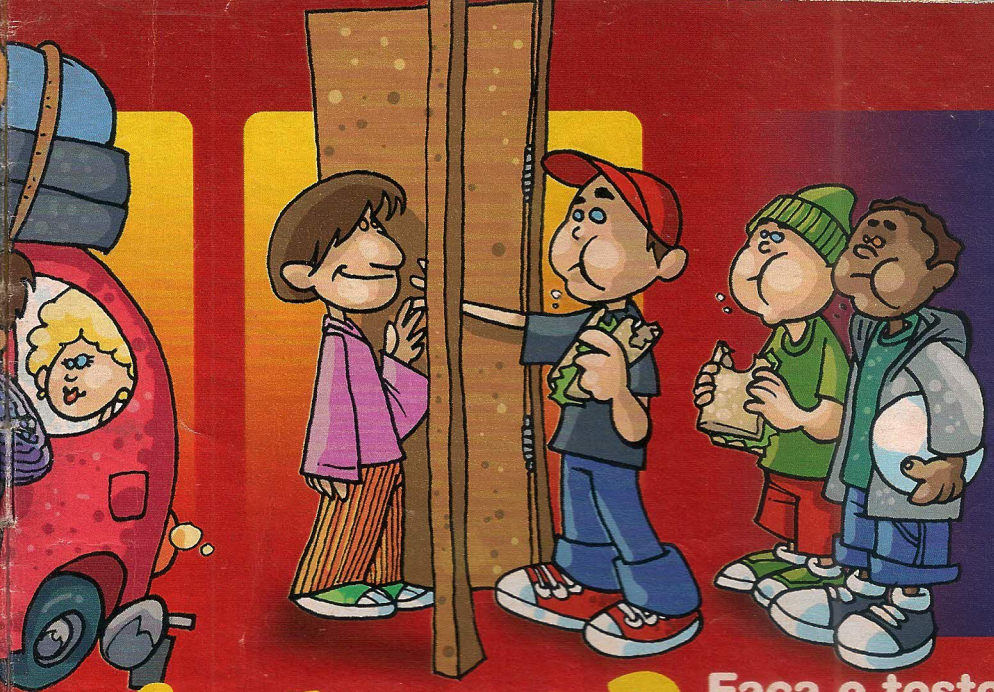
- A Ficaria bravo e não sairia do barco.
- B Acharia legal viver uma aventura como essa.
- C Ficaria meio bravo, mas depois se animaria.

5 Na escola você nota que esqueceu o lanche e...

- A Liga em casa e pede a alguém para trazer seu lanche.
- B Pede um pedaço do lanche de alguém ou dinheiro emprestado para comprar um.
- C Não conta nada e fica com fome.

6 Se está saindo com seus amigos para jogar bola e começa a chover, você:

- A Inventa uma outra brincadeira legal para se divertirem dentro de casa.
- B Acha melhor cada um voltar para a sua casa.
- C Espera a chuva passar para depois ir jogar bola.



cintura?

Faça o teste e descubra como você se comporta em momentos difíceis.

7 Sua casa vai ficar sem água e toda a família vai ter de passar uns dias na casa de sua avó. O que acha disso?

- A Horrível, pois vão ficar muito apertados.
- B Legal, pois vai ser uma semana diferente.
- C Meio chato, pois vai ficar sem as suas coisas.

8 Sua família planejou uma viagem de avião e na última hora seus pais resolvem ir de carro. Você:

- A Fica chateado mas curte a viagem.
- B Resolve que não quer ir mais.
- C Pede para levar um amigo, já que vai ter lugar no carro.

9 Seu amigo ficou de vir na sua casa e na última hora pediu para você ir até a casa dele. Qual a sua resposta?

- A Tudo bem, eu vou.
- B Se não tiver outro jeito, eu vou.
- C Você falou que vinha aqui então tem de vir.

10 O amigo do seu pai foi viajar e deixou o cachorro por três dias em sua casa. Você:

- A Avisa que não vai ajudar em nada.
- B Vai logo fazendo uma caminha e arranjando um brinquedo para ele.
- C Topa cuidar dele, desde que seu pai também ajude.

Some os pontos e veja se você enfrenta bem situações novas

1	A 3	B 1	C 2
2	A 3	B 2	C 1
3	A 1	B 3	C 2
4	A 1	B 3	C 2
5	A 2	B 3	C 1
6	A 3	B 1	C 2
7	A 1	B 3	C 2
8	A 2	B 1	C 3
9	A 3	B 2	C 1
10	A 1	B 3	C 2

Confira os resultados

De 10 a 15 pontos
Você tem dificuldade com situações novas, pois o obrigam a mudar o que estava planejado. É bom lembrar que esses acontecimentos podem ser boas surpresas.

De 15 a 20 pontos
Às vezes você fica inflexível, pois não quer que nada seja diferente do combinado. Mas outras vezes você aceita mudar os planos ou fazer adaptações.

De 20 a 30 pontos
Você tem jogo de cintura. Aceita bem as situações novas e consegue contornar com bom humor até mesmo os acontecimentos mais chatos e inesperados.

PASSATEMPO

OLHE DE NOVO

Na fazenda e no clube existem sete objetos repetidos.

Tente encontrá-los

Resposta na página 42.

NOVIDADES POKÉMON

Saiba mais sobre os novos monstrinhos da TV e do cinema.

Todo mundo está empolgado com os novos monstrinhos do desenho da TV e vêm mais lançamentos por aí. Em julho deve estrear no cinema mais um filme da turma Pokémon.

Alguns você já conhece dos games e desenhos, como **Sunflora**, que tem o poder de transformar a luz do sol em energia, **Marrep**, que parece um carneiro e consegue dobrar o volume da lã de seu corpo quando fica com eletricidade estática e **Cyndaquil**, que curva o corpo até parecer uma bola. Há também **Marril**, que tem óleo na ponta da cauda e, como é mais leve que a água, pode nadar sem nunca se afogar.

Nessa fase do desenho, Ash leva Charizard para o Vale dos Dragões para tentar fazê-lo evoluir. Enquanto isso Pikachu tentar entender a sua rivalidade com **Chikorita**. E, como sempre, a Equipe Rocket participa dos episódios com seus planos que sempre acabam em trapalhadas.

Pokemon é exibido de segunda a sexta, na TV Record, às 11 horas, no programa da Eliana e na Cartoon Network, às 17 horas.

E TEM MUITO MAIS NA

Prepare-se para conhecer outros seres esquisitos e se divertir muito no cinema.

Com estréia prevista para o mês de julho, o filme será bem legal, com uma história cheia de mistério e mais de 100 Pokémon novos, além da participação especial de Charizard, que aparece mais uma vez para ajudar seu amigo Ash.

Nos Estados Unidos o desenho acaba de estrear com o nome *Spell - The Unown*, que em português seria o Feitiço - O Unown, mas ainda não tem nome certo no Brasil.

Letrinhas misteriosas

A maior atração do filme é o Pokémon Unown. Além de ser novo na turma, ele é bem diferente dos outros pois é formado por 26 letras de uma alfabeto misterioso.

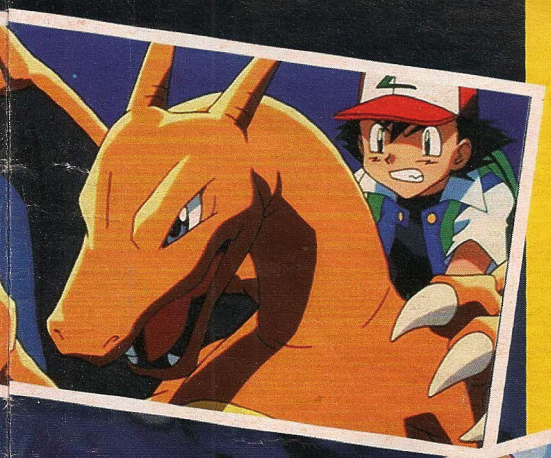
Unown tem o poder de ler os sonhos e pensamentos das pessoas e transformá-los em realidade. Mas não é exatamente a realidade que nós conhecemos: é um mundo mágico, que aprisiona a todos para sempre.

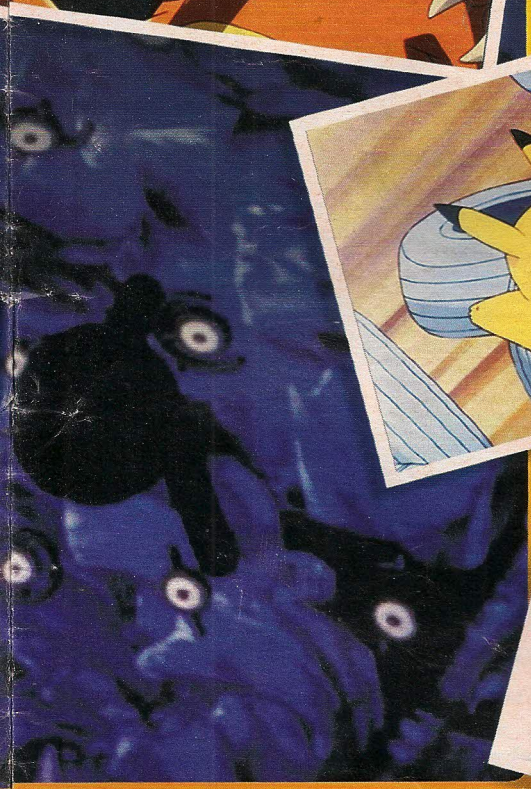
Mais Pokémon...

www.recreionline.com.br

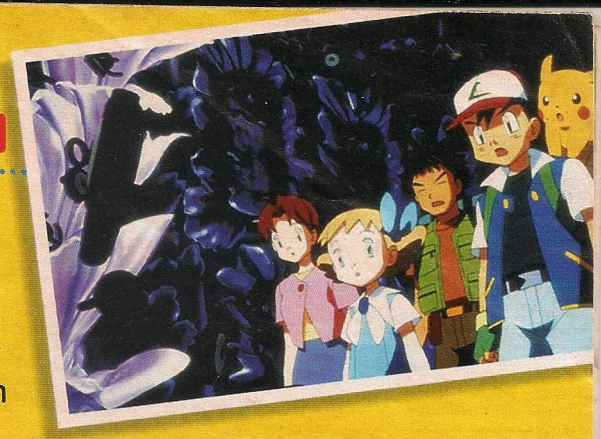
TELONA

E é Unown que vai propor o maior desafio da vida de Ash. Nenhuma outra batalha que ele enfrentou foi tão difícil como a que você vai ver no cinema. O garoto tem de vencer para salvar uma garotinha chamada Molly do mundo dos sonhos e também a sua mãe, que foi levada para lá.





Muro de cristal



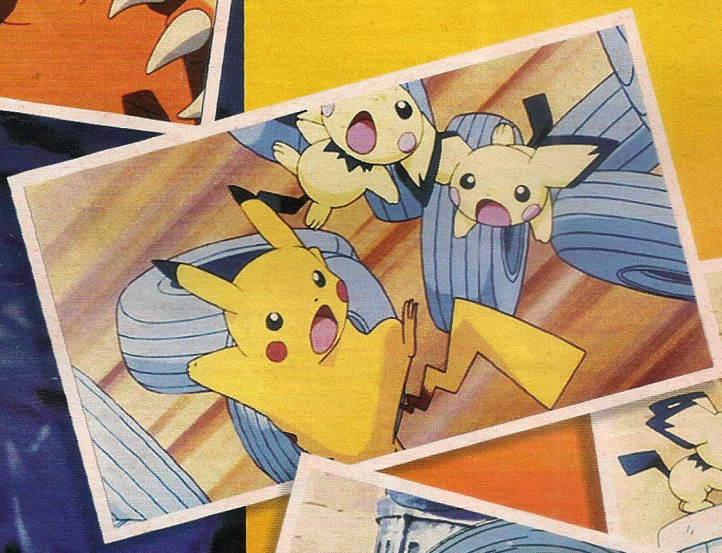
O filme começa mostrando o professor Spencer Hale, um pesquisador dedicado, que está tentando decifrar o misterioso Unown há um tempão. De repente, ele é puxado para outro mundo como aconteceu com sua mulher dois anos antes. Com o sumiço dos pais a garota Molly fica triste e sozinha vivendo na casa da família.

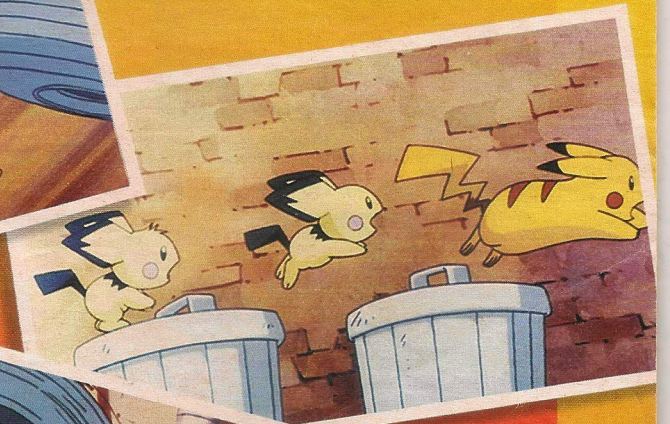
Um dia ela sonha que reencontra seu pai. Unown lê seu pensamento e transforma tudo em volta dela. Imediatamente a casa é cercada por um grande muro de cristal, criando assim o mundo dos sonhos de Molly.

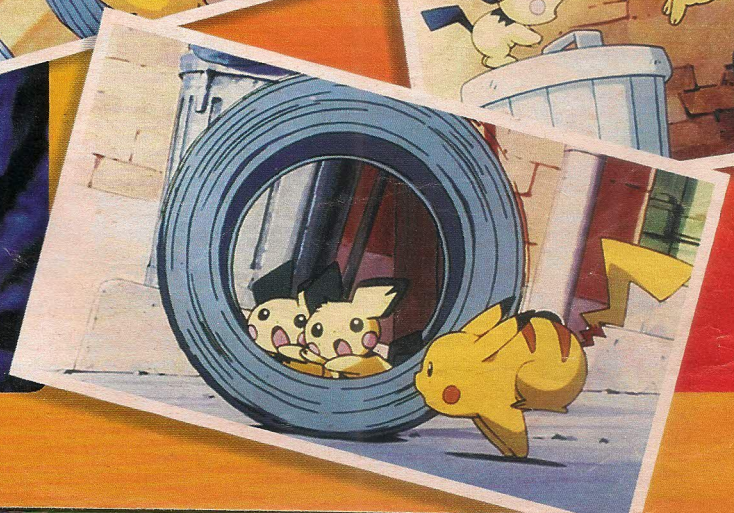
Unown envia Entei, um Pokémon novo, muito corajoso e com um grande coração, para ser o guardião da menina e ocupar o lugar do professor.

Quando Molly vê Entei, ele toma a forma de Spencer e a menina passa a chamá-lo de pai.

Só que, para ocupar o lugar da mãe da garota, Unown seqüestra a mãe de Ash. Ele terá de enfrentar muitos perigos para salvar as duas e vai contar com a ajuda de Misty, Brock, Pikachu e até da Equipe Rocket!







Antes do filme você assiste a um curta de Pikachu.

GAMES

Pegue estes também!

Novo desafio para treinadores Pokémon no Nintendo 64.

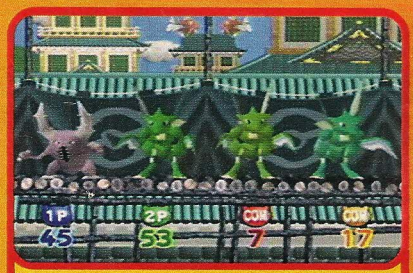
Se você já cumpriu todas as metas de um treinador e tem todas as insígnias, está pronto para a empolgante competição de *Pokémon Stadium 2*.

Nesse torneio você compete com outros treinadores para conquistar troféus e medalhas.
E para montar sua equipe pode escolher entre 251 monstros diferentes, inclusive os do novo filme.

Há monstrinhos secretos e outros que têm de ser transferidos dos games *Pokémon* versão prata e ouro do Game Boy Color.

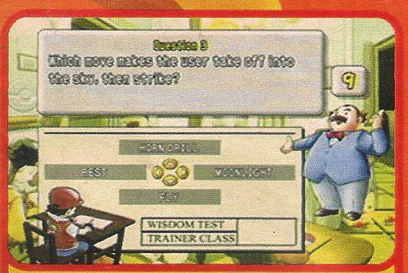
Você vai se divertir com uma gincana superlegal e com a opção para disputas entre dois jogadores. Depois de tudo isso, pode ir brincar no item *Quarto virtual*, onde há brinquedos, brindes e amiguinhos digitais.

Você pode controlar os 251 monstrinhos do desenho animado.



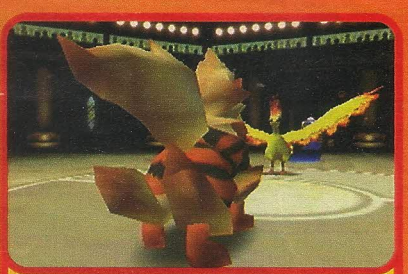
As gincanas são legais e cheias de desafios muito engraçados.

Na cidade virtual há uma academia para seus Pokémon treinarem.



Quem consegue um monstrinho raro tem magias poderosas.

Os treinadores têm de estudar para conhecer os segredos dos Pokémon.



Analise os pontos fracos de seu adversário antes de atacá-lo.

DIVIRTA-SE

Direto do Japão

Confira alguns *animes* (lê-se animês), nome dado aos desenhos animados do Japão, que fazem o maior sucesso por aqui.

Guerreiros poderosos

Dragon Ball Z conta a história de Goku, Gohan e seus companheiros que lutam para salvar o planeta do ataque de Saiyajins, guerreiros espaciais que se transformam em gigantes. Goku era um Saiyajin, mas se tornou defensor da Terra e descobriu sete bolas mágicas capazes de realizar desejos de quem reuni-las. De segunda a sexta, às 18h30 na Cartoon Network, às 16 horas, na Bandeirantes.

Muita aventura

Em **Sakura Card Captors** você vai conhecer uma menina corajosa que se envolve em uma história cheia de suspense. Ela descobre um baralho misterioso e um vento forte espalha cartas pela cidade, liberando magias estranhas. Isso desperta o poderoso Kero Chan, o guardião das cartas, que manda a menina recuperar os cartões perdidos. O desenho é exibido de segunda a sexta, às 16h30 e aos sábados, às 13 horas, na Cartoon Network.

Outros monstrinhos

Uma turma de crianças vai parar em outra dimensão, o Digimundo, um lugar cheio de criaturas diferentes e perigos. Lá eles enfrentam muitos desafios e se tornam parceiros dos **Digimon**, monstrinhos digitais que falam e podem evoluir e mudar de forma. Todos os dias, às 17h30 na Fox Kids.

Magia da lua

Serena é a estrela de Sailor Moon. Ela salva um gatinho que estava sendo maltratado por uns garotos e ganha dele um broche que tem o poder de transformá-la em Sailor Moon, uma heroína que combate as forças do mal. De segunda a sexta, às 16 horas, e aos sábados, às 13h30, na Cartoon Network.

ESTA SEMANA

AVENTURA

Saiba mais sobre a viagem de Pedro Álvares Cabral e suas descobertas.

Monstros, dragões, serpentes, água fervente... Tudo isso podia estar à espera dos navegadores que se atreveram a cruzar o Atlântico na época do descobrimento. Pelo menos era isso que eles imaginavam.

Mesmo assim, os viajantes encararam o risco e chegaram a América e ao Brasil.

Hora de partir

Quando saiu de Portugal com sua esquadra, Pedro Álvares Cabral pretendia chegar a novas terras, mas não sabia o que ia encontrar no caminho.

A viagem prometia ser longa e difícil. Os barcos não eram confortáveis e todo mundo ficava espremido. Sem nada para fazer, os marinheiros jogavam cartas e de vez em quando assistiam a peças religiosas encenadas a bordo.

Além disso, não havia lanchonete e a comida fresca acabava logo. Eles comiam grãos, biscoitos, bacalhau, sardinha e carne, conservados com sal.

Tempestades e surpresas

Eles tinham o oceano pela frente. Na época o apelido do Atlântico era Mar Tenebroso. Não existiam os seres monstruosos das lendas, mas não faltavam tempestades.

Depois de 44 dias no mar, eles encontraram novas terras que prometiam muitas surpresas: povos com costumes diferentes, paisagens incríveis, animais que eles nunca tinham visto e muitas riquezas naturais.

Os portugueses ficaram impressionados com as maravilhas do lugar.

O escrivão Pero Vaz de Caminha, que estava na esquadra de Cabral, mandou uma carta ao rei dizendo que a terra

S PELO MAR

JEAN GALVÃO

era "graciosa" e "de muito bons ares".

Poucos meses depois do descobrimento já era levada para Portugal uma carga do valioso pau-brasil. Logo todos na Europa saberiam da descoberta e das riquezas da nova terra que estava do outro lado do oceano, esperando por corajosos aventureiros.

Prontos para navegar

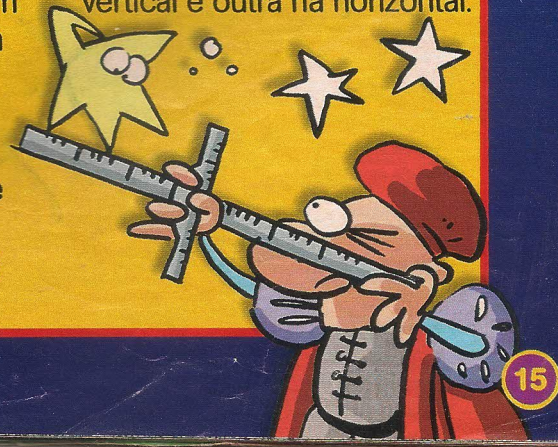
Conheça algumas invenções importantes para as primeiras viagens em mar aberto.

Caravelas e naus • Eram as embarcações da época. As caravelas tinham cerca de 30 metros de comprimento e 6 de largura. Eram rápidas e fáceis de manobrar. Já as naus eram bem maiores.

Velas • As embarcações portuguesas eram movidas por velas redondas, panos retangulares que ficavam arredondados ao serem inflados pelo vento. Depois os barcos passaram a usar velas latinas, triangulares, que permitiam que a embarcação navegasse mesmo contra o vento.

Astrolábio • Quando os raios de sol passavam pelos buraquinhos desse instrumento, era possível calcular a altura do sol no horizonte e a posição do barco em relação à linha do Equador. Assim os navegadores conseguiam se localizar.

Balestrilha • Servia para indicar a posição das embarcações durante a noite, medindo a altura das estrelas. A balestrilha tinha duas réguas, uma na vertical e outra na horizontal.



PASSATEMPO

Cadê?

Esta caravela acaba de chegar ao Brasil e trouxe coisas de épocas e lugares diferentes. Enquanto eles desembarcam, encontre os objetos que estão em destaque.

Resposta na página 42.

FABIO FIGUEIREDO

FIQUE LIGADO

Um tesouro bem escondido

ILUSTRAÇÕES: CRIS E JEAN

Todo mundo está tentando entender como funcionam os genes. Ninguém pode vê-los porque estão dentro das células. São uma espécie de tesouro escondido que os seres vivos carregam.

Nos genes estão as informações biológicas dos seres, que são passadas de uma geração a outra. É o que os cientistas chamam de código genético.

Por isso, você é parecido com seus pais e seu cachorro também se parece com os pais dele.

Os cientistas, que são um pouco aventureiros e um pouco detetives, ficaram malucos para decifrar o código secreto desse tesouro.

Tudo começou em 1953, quando o americano James Watson e o inglês Francis Crick descobriram a estrutura do DNA, o ácido onde estão os genes.

O DNA fica nos cromossomos, que estão no núcleo das células. Ele é como uma fita dupla em forma de escada em caracol. Cada gene é um pedaço dessa fita.

Em busca do mapa

Para entender as informações escondidas nos genes, uma equipe trabalhou por dez anos em um projeto chamado Genoma Humano. Eles queriam o mapa do tesouro.

No começo de 2001, anunciaram o mapeamento de 95% do genoma humano e algumas surpresas.

Uma delas é que o ser humano tem só 30 mil genes, quase o mesmo que o milho... Isso deixou os cientistas decepcionados. Todos imaginavam que o homem tinha entre 100 e 140 mil genes.

Além disso, eles achavam que cada gene tinha uma função no organismo e que, ao descobrir como eles

Entenda o que os cientistas do Projeto Genoma descobriram sobre o corpo humano.

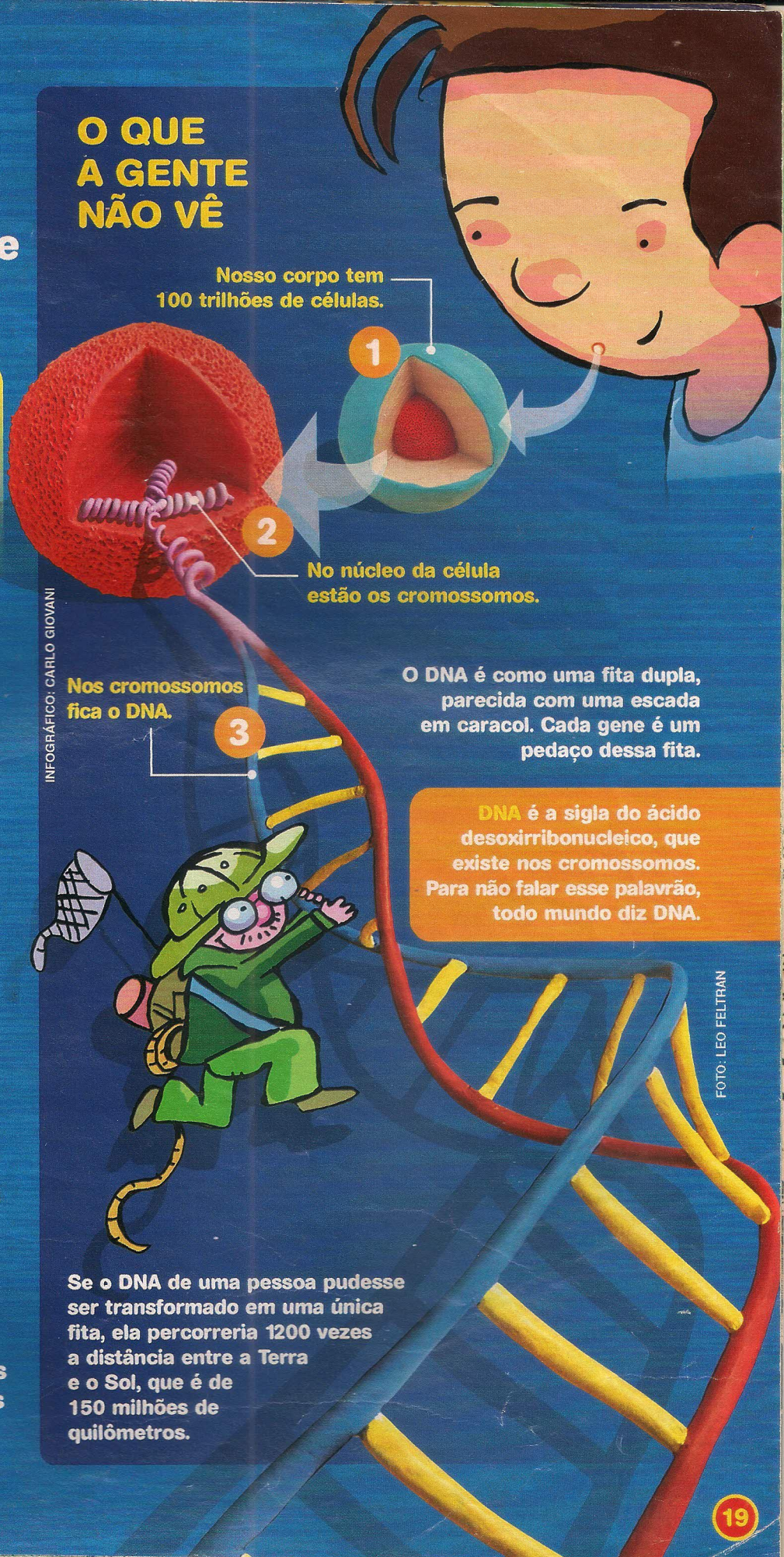
funcionavam, poderiam entender melhor o que acontece em nosso corpo.

Como já sabem que os genes humanos são poucos, os estudiosos perceberam que cada gene tem mais de uma função. Agora, eles querem identificar os genes um a um.

Já se sabe que não é a quantidade de genes que diferencia o homem das moscas. O que conta mesmo é a maneira como esses genes se combinam para formar as proteínas de cada organismo.

Assim, a caça ao tesouro continua. Os cientistas querem entender tudo sobre essas proteínas, as responsáveis pelo funcionamento do corpo humano.

O QUE A GENTE NÃO VÊ



INFOGRÁFICO: CARLO GIOVANI

FOTO: LEO FELTRAN

FAZENDO ARTE

Tudo no lugar

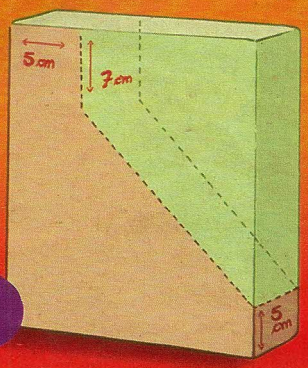
Transforme caixas em porta-revistas.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

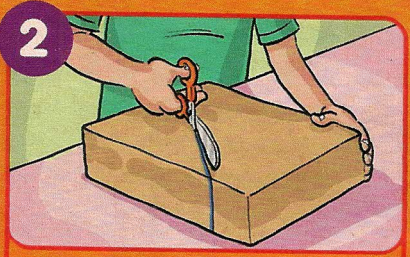
- 1 caixa de papelão
- régua
- tesoura sem ponta
- papel espelho colorido
- cola

Revistas, gibis, canetas, lápis... A gente adora colecionar esse montão de coisas, mas nem sempre sabe como guardar tudo e por isso acaba não encontrando o que precisa.

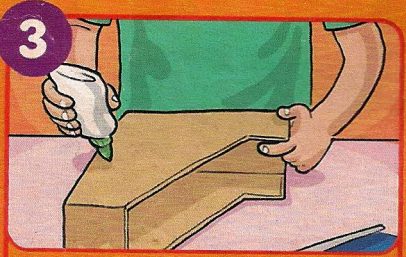
Que tal se organizar um pouco? Com caixas de sabão em pó, cereais e outros produtos, você pode fazer um porta-revistas muito legal e deixar sua coleção de RECREIO arrumadinha.



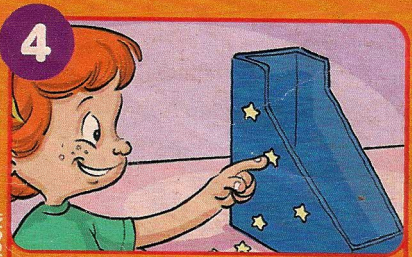
1 Escolha uma caixa e marque as medidas traçando o contorno com ajuda de uma régua.



2 Com cuidado, recorte nos lugares marcados.



3 Encape a caixa com o papel colorido.



4 Para terminar, decore com estrelinhas e outras figuras coloridas.

RENATO MORICONI

FOTO: LEO FELTRAN

NO SITE

www.recreionline.com.br

TEM UM POMBO VOANDO PELO SITE DA RECREIO...

Será que ele pode levar uma carta para algum amigo seu?

QUER JOGAR?

Aproveite o feriado para brincar. Tem jogos divertidos no site da RECREIO esperando por você.

PEGUE O SEU POKÉMON NO RECREIONLINE!

Se você quer saber mais um pouquinho sobre *Pokémon*, além do que nesta revista, transforme seu computador numa pokébola. Digite: www.recreionline.com.br

ENQUETE DA SEMANA:

QUAL É O SEU PERSONAGEM PREFERIDO?

Escolha o seu predileto da listinha abaixo. Quem sabe ele ganha um lugar especialmente reservado na revista RECREIO?

- ❑ PINK E CÉREBRO
- ❑ MENINAS SUPER-PODEROSAS
- ❑ DEXTER
- ❑ PERNALONGA E SEUS AMIGOS
- ❑ ANIMANIACS
- ❑ FLINTSTONES
- ❑ JETSONS

MUITOS TRABALHOS NA ESCOLA?

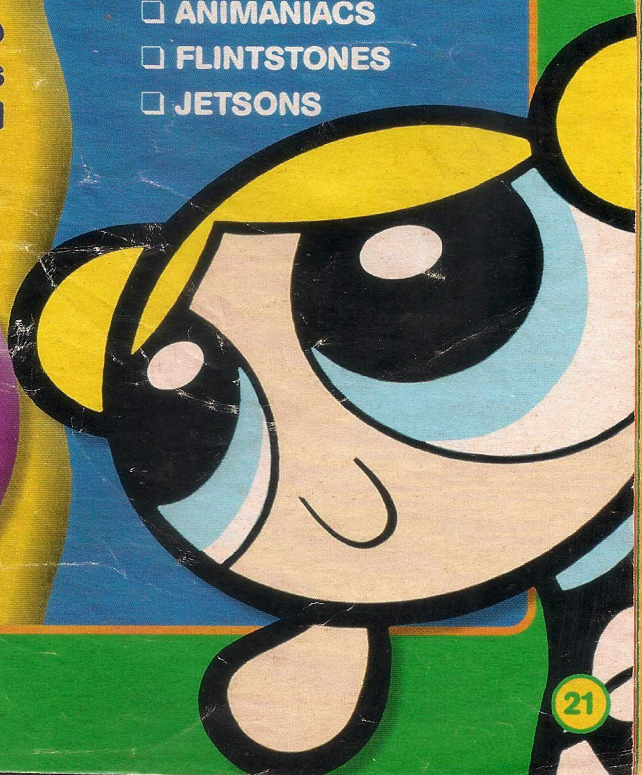
Calma...
RECREIONLINE dá uma mãozinha!
Pesquise as datas comemorativas do mês de abril com a gente!

- Dia do Índio
- Tiradentes
- Descobrimento do Brasil

LETRONIX NA INTERNEX!

Epa! Quer dizer... na Internet!

Confira a seção *ABCdicas*, que complementa as fichas *Descobrindo a Língua Portuguesa*!
www.letronix.com.br



EDITORA Abril

Fotos ilustrativas

LETRONIX

QUER SABER QUEM SERÁ O PRÓXIMO HERÓI DA BATALHA CONTRA OS ERROS? COLECIONE E DESCUBRA.

Grátis na sua Recreio.

Toda semana, você ganha: 1 letra-robô, 2 cartas, 1 minigibi e mais 4 fichas da coleção Descobrindo a Língua Portuguesa.

Os Letronix continuam sua batalha contra os erros de ortografia para defender a Língua Portuguesa. Um jogo superdivertido, em que você aprende brincando. Continue colecionando.

Toda quinta nas bancas.

RECREIO

www.recreionline.com.br

CARILLO PASTORE EURO RSCG

FIQUE LIGADO

COMO ASSIM?

Para não *pagar mico*, siga as pistas e descubra quais são as expressões escondidas.

Calma, não precisa entregar dinheiro a nenhum macaco. Pagar um mico quer dizer passar vexame.

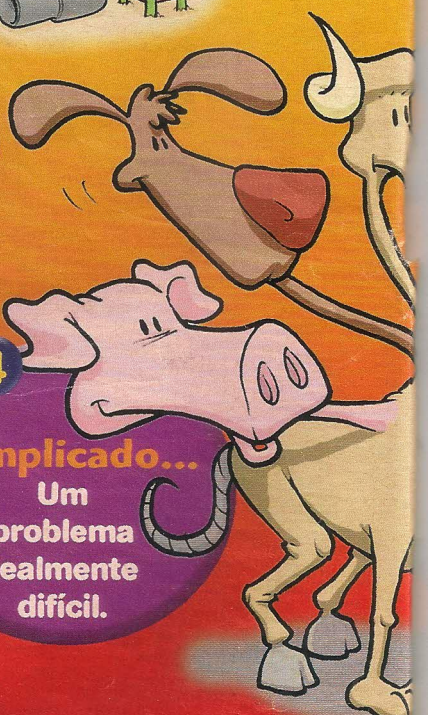
Há expressões como essa que a gente diz sem pensar. Se pedimos para alguém *quebrar um galho*, por exemplo, queremos uma ajuda e não uma árvore quebrada.

Em diferentes épocas e locais do país sempre aparecem frases novas desse tipo que ninguém sabe direito quem inventou. Observe as figuras para saber que expressões elas representam.

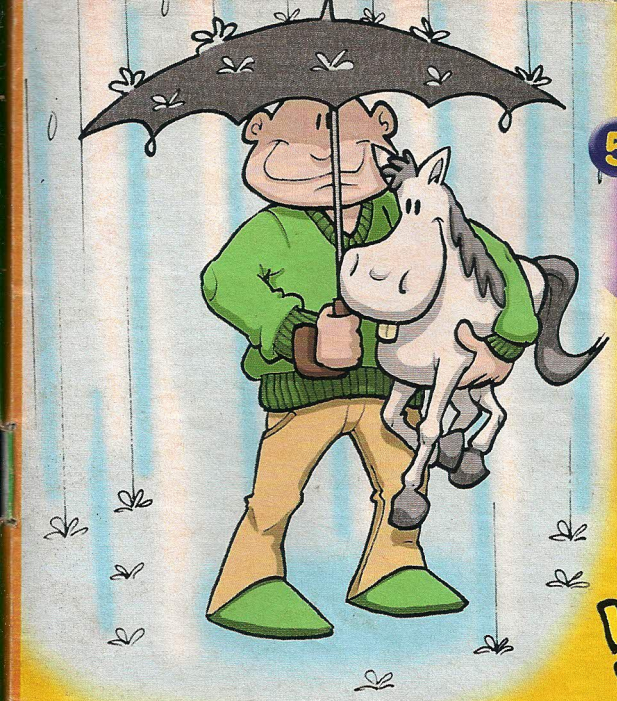
1 **Mentiroso**
A conversa de quem quer enrolar todo mundo.

2 **E agora?**
Quando a gente se sai mal em uma situação.

3 **Sem solução**
Se diz quando tudo dá errado.



4 **Complicado...**
Um problema realmente difícil.



5 Nem pensar!
Quem quer algo que é impossível de conseguir tem de...

Desconfiado
Uma pessoa que sempre pensa que algo ruim vai acontecer tem...

6

7 Curioso
Quem escuta um pedaço de conversa e não sabe como começou.

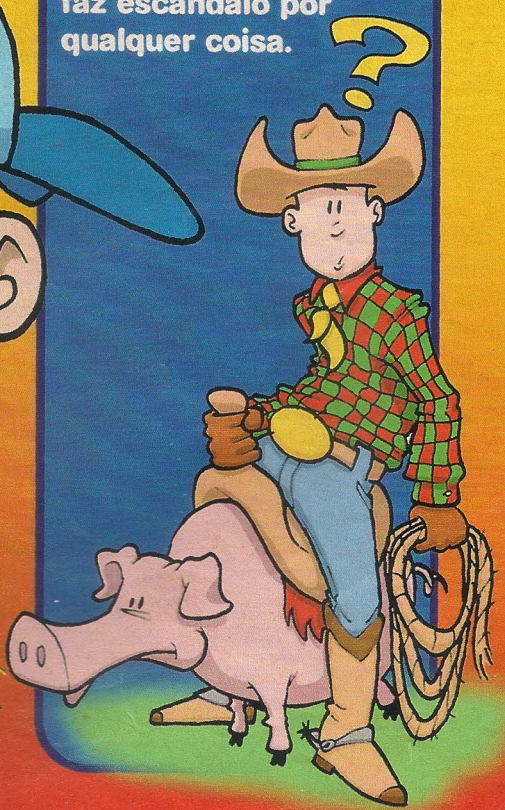
8 Tchau!
Ir embora de algum lugar.

Tem mais

Conheça outras expressões curiosas.

- Está pronto para **montar no porco**? O que você responderia a uma pergunta maluca assim? Ninguém está querendo que você suba no animal. Essa expressão quer dizer ir embora. Nessa situação também se diz **picar a mula** e **dar linha na pipa**.

- Você conhece alguém que costuma **armar o maior barraco** quando fica zangado? É aquele tipo de pessoa que faz escândalo por qualquer coisa.



Respostas na página 42.

ILUSTRAÇÕES: ALEXANDER

Carteiro

Os pombos-correios são mensageiros ágeis que sempre voltam para casa.

Você já deve ter recebido cartas, telefonemas e e-mails, mas já imaginou que legal seria receber uma mensagem entregue por um pombo-correio?

Assim como Edwiges, a coruja de estimação do personagem Harry Potter, os pombos podem percorrer quilômetros para levar um recado. A mensagem normalmente é presa à perna do animal dentro de uma cápsula de plástico, para proteger o papel.

No caminho certo

Claro que os pombos não são mágicos, nem entendem nada de nomes de rua, bairros ou CEP. Eles voam grandes distâncias com um único objetivo: voltar para casa.

Com sua incrível capacidade de se orientar, eles sempre sabem o caminho para chegar ao local onde foram criados. Há muitas pesquisas que tentam explicar essa habilidade dos pombos-correios. Uma das teorias mais recentes afirma que eles se orientam pelo sol e se localizam pelo faro, sentindo os diferentes cheiros de cada lugar.

Os pombos eram muito usados como mensageiros na Antiguidade. As pessoas criavam essas aves em casa e, quando viajavam para muito longe, levavam os pombos. Se precisassem mandar notícias para casa, era só prender o recado na pata do bicho.

Atualmente os criadores não se preocupam muito com as mensagens, mas fazem campeonatos para ver quem tem a ave mais veloz.

Nas competições os animais podem ser levados de avião para um local onde serão soltos e têm de voltar para casa. Vence quem for mais rápido durante o percurso de volta ao seu pombal.

com asas

Esportistas do céu

Não é qualquer pombo que consegue achar o caminho de casa. O pombo-correio é uma raça diferente, mais rápida, resistente e com ótimo senso de orientação.

Além disso, ele é um bom atleta: consegue percorrer 1.000 quilômetros em um só dia e pode voar a mais de 100 quilômetros por hora.

Essas aves têm penas azuladas, vermelhas, castanhas, pretas ou brancas. As fêmeas são um pouco menores que os machos.

Para estar sempre saudável e pronto para as competições, o pombo-correio precisa ser mantido em locais limpos, fazer exercícios de vôo e receber uma boa alimentação.

Eles comem principalmente grãos e, às vezes, verduras.

ILUSTRAÇÃO E MONTAGEM: AMILTON ISHIKAWA SOBRE FOTO DE ROGÉRIO MONTENEGRO

CONSULTORIA:
RONALD DENNIS PAUL
KENNETH CLIVE RANVAUD.
ICB – USP

Mais pombo-correio...
www.recreionline.com.br

Mensagem para você!

Você não precisa saber voar como os pombos para se divertir com estes jogos. Chame a turma toda: a brincadeira fica melhor ainda.

Recado secreto

Você vai precisar de:

- papel
- lápis
- tesoura

Essa brincadeira é legal porque você pode fazer dentro de casa.

1 Sem ninguém ver, escreva uma frase em um papel. Em seguida, recorte cada uma das palavras e embaralhe.

2 Os outros devem tentar descobrir qual é a ordem certa dos papéis e dizer a mensagem em voz alta.

3 Quem acertar é o próximo a escrever uma mensagem.

Lembre-se de que para o jogo dar certo todos devem escrever frases que tenham sentido. Não vale inventar coisas absurdas e que frases longas deixam o desafio ainda maior.

Encontre a caixa postal

Você vai precisar de:

- 1 caixa
- lenços
- pedaços de papel

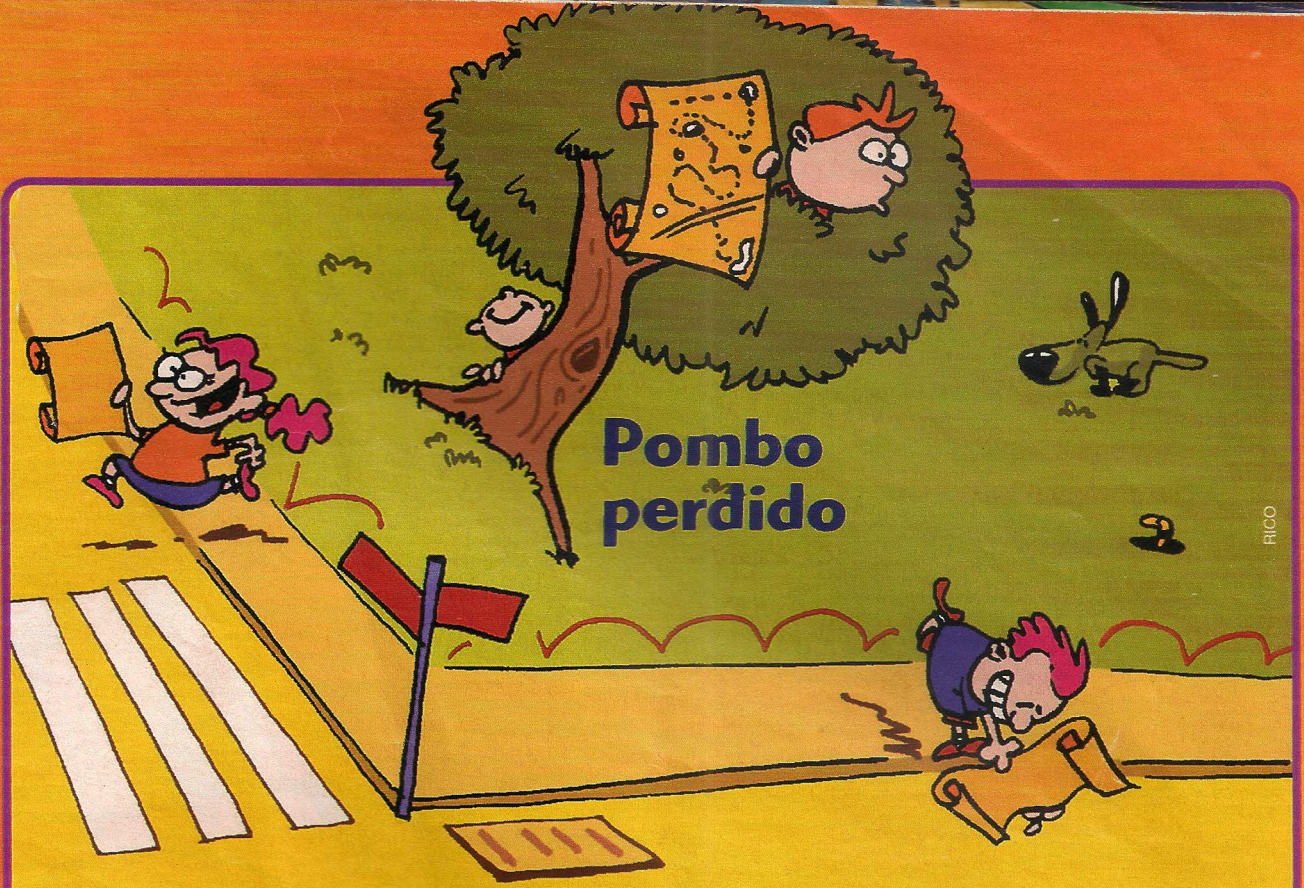
1 Divida a turma em duplas. Uma pessoa de cada dupla será vendada com um lenço e colocada a cerca de 10 metros da caixa.

2 O jogador vendado fica segurando um pedaço de papel, que será a carta.

3 Quando todos estiverem em suas posições, os participantes que não estão vendados começam a orientar seus parceiros em direção à caixa, dizendo direita, esquerda, para a frente, para trás.

4 Vence a dupla que se orientar melhor e jogar primeiro a carta dentro da caixa.

Na próxima rodada, quem estava de olhos vendados será o guia de seu parceiro.



Pombo perdido

1 Sorteia-se um participante que será o criador de pombos. Todos os outros serão pombos perdidos que não sabem o caminho de casa.

2 O jogador que ficou de fora escolhe um lugar para ser o pombal e faz um mapa misterioso com indicações de como chegar até lá.

3 Todos os participantes se reúnem em um local e recebem uma cópia do mapa. Ganha quem seguir o caminho e chegar ao pombal primeiro.

O roteiro do mapa pode ser mais ou menos assim:

A partir da árvore mais alta da praça, dê 10 passos para a direita e outros 20 para a frente.

Procure o banco mais próximo e passe por baixo dele. Olhe para a esquerda.

Dê mais 20 passos para a esquerda seguindo a guia da calçada. Dê duas voltas e meia para a direita, pare e ande mais 10 passos. Pronto! Você chegou ao pombal!

Todos prontos para a largada

1 Cada participante faz seu pombo: um aviãozinho de papel com seu nome escrito.

2 Todos ficam parados lado a lado e atiram os pombos para a frente. Vence quem lançar o pombo mais longe.

FIQUE LIGADO NA COLEÇÃO

LETRONIX

LETRAS-ROBÔS

Quanto mais robôs LETRONIX você tiver, maior será a sua chance de ser um campeão no jogo Brincando com as Palavras.

Você pode encontrar qualquer letra-robô em seu envelope surpresa e para escrever corretamente e ganhar mais pontos vai precisar de LETRONIX repetidos. Como sua coleção não será igual a de seus colegas, faça trocas para que a brincadeira fique ainda mais divertida. Se ao final das 40 edições da série LETRONIX você não tiver o alfabeto completo, poderá adquirir as letras que faltam entrando em contato com a RECREIO.

CARTAS

Seu jogo Brincando com as Palavras reúne 90 cartas em sua formação básica.

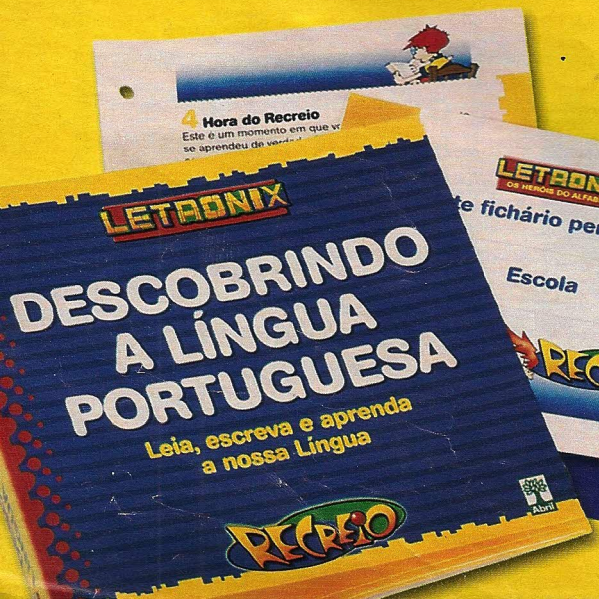
Há várias cartas repetidas, necessárias para escrever as palavras e avançar no jogo. A seqüência estará completa até a edição 83 de RECREIO e as cartas distribuídas a partir daí serão complementares, para que você surpreenda seus adversários formando novas palavras.

MINIGIBIS

Cada minigibi da série traz uma história diferente, destacando um dos heróis da turminha LETRONIX

A coleção completa tem 26 exemplares com histórias divertidas. Você pode trocar suas revistinhas repetidas com os amigos ou utilizá-las em tarefas escolares.

FICHAS

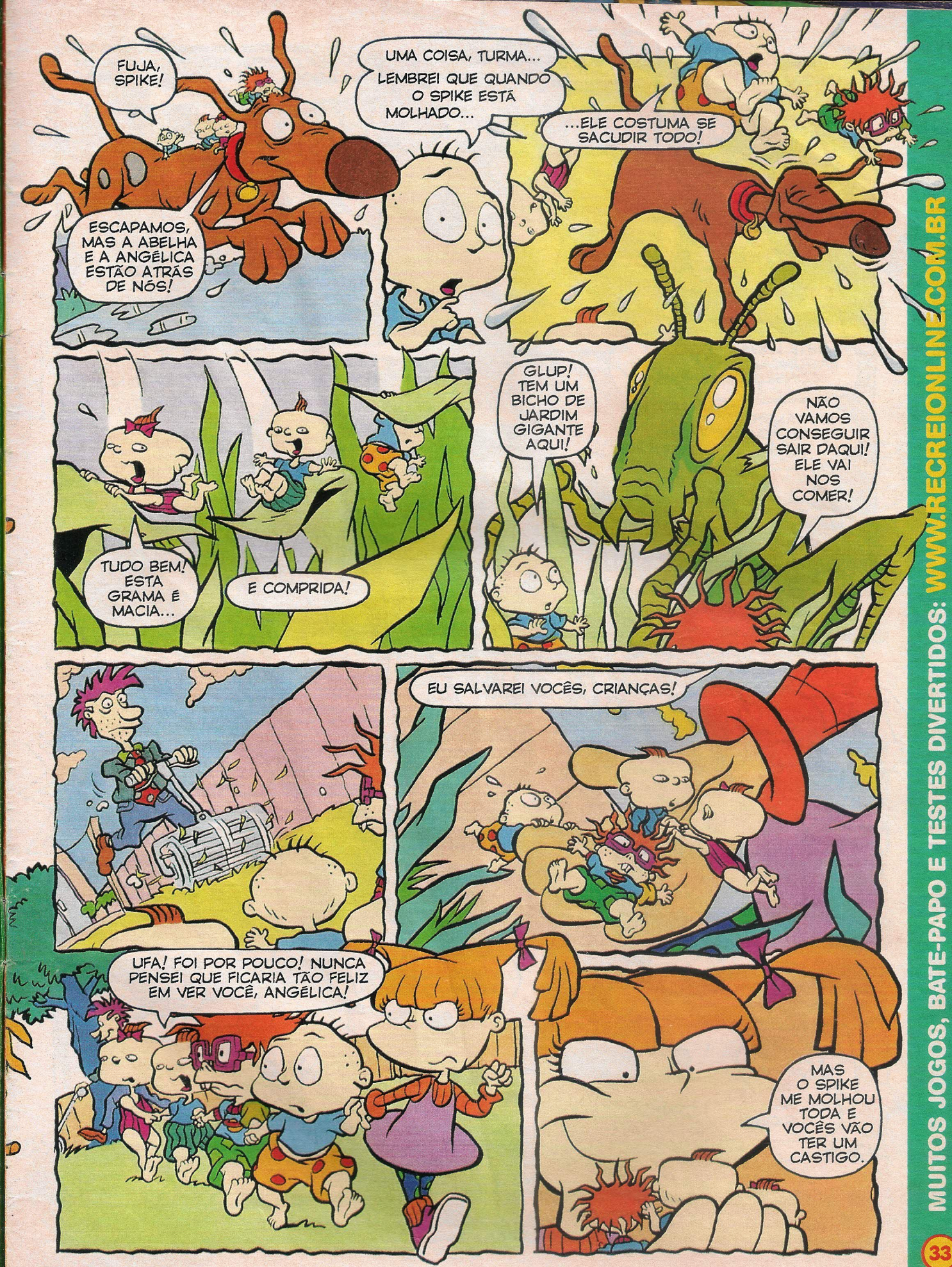


Semanalmente você ganha com a sua RECREIO quatro novas fichas da coleção Descobrindo a Língua Portuguesa.

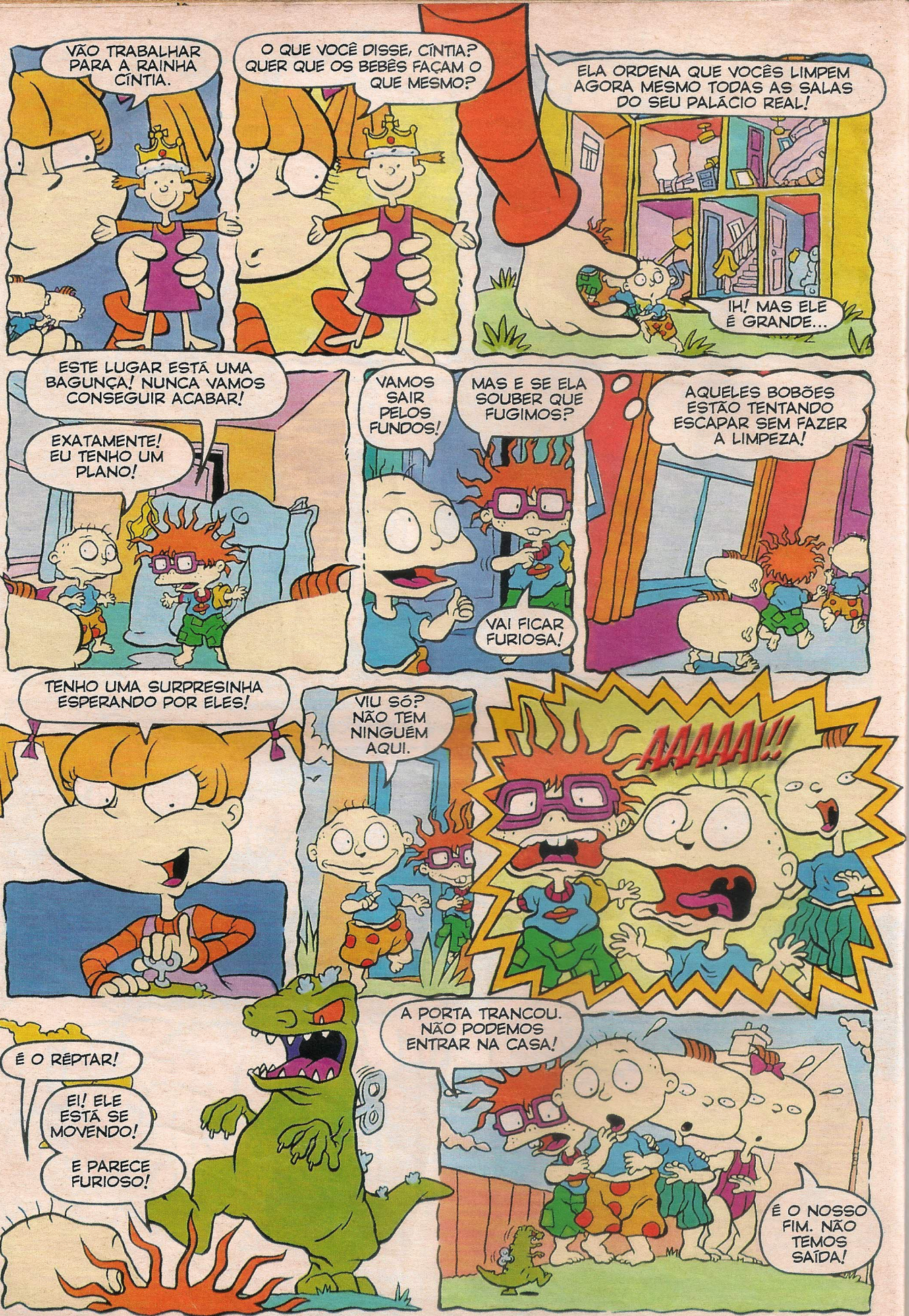
Seu fichário estará completo ao final de 40 edições, com um total de 160 fichas com textos legais, exemplos, exercícios e dicas sobre a nossa língua.

Rugrats
Os Anjinhos
OS BEBÊS ENCOLHERAM!
FOI UMA ÓTIMA IDÉIA VIR BRINCAR NA PISCINA, TOMMY!
É LEGAL!
SÓ QUE OS MEUS DEDOS ESTÃO FICANDO ENRUGADOS!
É MESMO! VOCÊ DEVE TER FICADO MUITO TEMPO NA ÁGUA.
NOSSA! COMO A CAMISETA DO TOMMY ENCOLHEU!
ACHO QUE AGORA SÓ SERVE NA CÍNTIA, ANGÉLICA!
É MESMO, TIA DIDI!
HÁ, HÁ! E VOCÊS ESTÃO HÁ TANTO TEMPO NA ÁGUA QUE VÃO ENCOLHER... IGUAL À CAMISETA DO TOMMY!
VOU TENTAR ESTICÁ-LA DE NOVO!
AAAI! AANGÉLICA TEM RAZÃO! VAMOS FICAR PEQUENININHOS!
EU SEMPRE DISSE QUE VOCÊS ERAM MUITO PEQUENOS, MAS AGORA VÃO FICAR CADA VEZ MENOR!

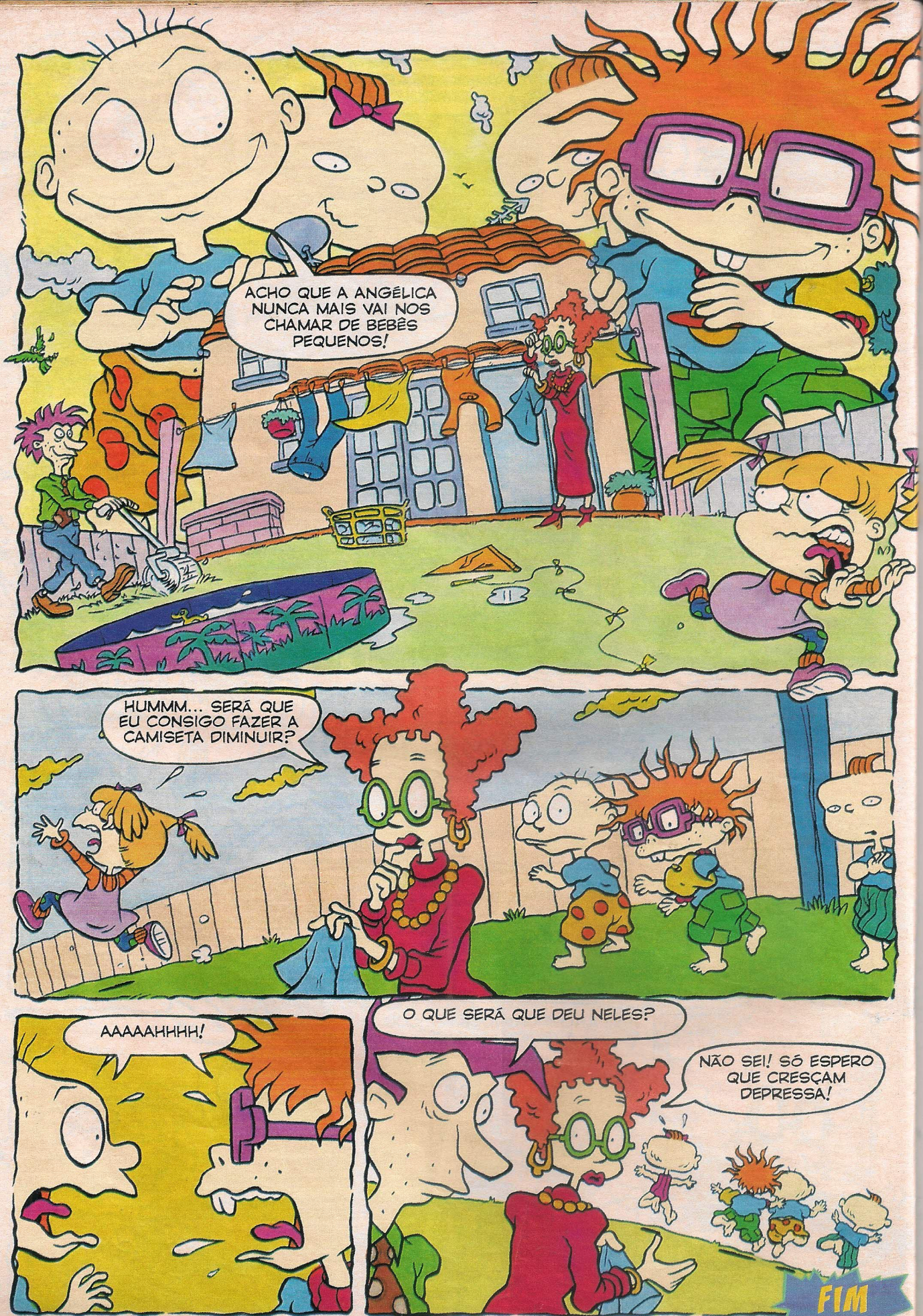
EI, PESSOAL, ENTREM NO MEU BARCO!
AI, TÔ ME SENTINDO ENJOADO!
TEMOS DE REMAR ATÉ AQUELE LADO DA PISCINA PARA SAIR DAQUI!
ACHO QUE ESTAMOS NUMA ENCRENCA!
CUIDADO, ANGÉLICA! NÃO VÁ MACHUCAR AS CRIANÇAS COM ESSA PIPA!
UMA ABELHA GIGANTE! DE ONDE SERÁ QUE ELA VEIO?
ESTOU ME SENTINDO PIOR!
O QUE VAMOS FAZER, TOMMY?
PODEMOS CHAMAR O SPIKE PRA NOS AJUDAR!
MAS ELE NÃO VAI ESCUTAR. SOMOS PEQUENOS!
ELE TEM ORELHAS PODEROSAS E OUVE QUALQUER BARULHO! SE GRITARMOS JUNTOS, ELE VAI NOS OUVIR!
EI, SPIKE! SOCORRO!
DEU CERTO! LÁ VEM ELE!
ESSA NÃO! ELE VAI PULAR!
AII! NÃO!
AAAAAAH!
SEU CACHORRO BOBO! ESTOU ENSOPADA!



MUITOS JOGOS, BATE-PAPO E TESTES DIVERTIDOS: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


VÃO TRABALHAR PARA A RAINHA CÍNTIA.
O QUE VOCÊ DISSE, CÍNTIA? QUER QUE OS BEBÊS FAÇAM O QUE MESMO?
ELA ORDENA QUE VOCÊS LIMPEM AGORA MESMO TODAS AS SALAS DO SEU PALÁCIO REAL!
IH! MAS ELE É GRANDE...
ESTE LUGAR ESTÁ UMA BAGUNÇA! NUNCA VAMOS CONSEGUIR ACABAR!
EXATAMENTE! EU TENHO UM PLANO!
VAMOS SAIR PELOS FUNDOS!
MAS E SE ELA SOUBER QUE FUGIMOS?
VAI FICAR FURIOSA!
AQUELES BOBÕES ESTÃO TENTANDO ESCAPAR SEM FAZER A LIMPEZA!
TENHO UMA SURPRESINHA ESPERANDO POR ELES!
VIU SÓ? NÃO TEM NINGUÉM AQUI.
AAAAAI!!
É O RÉPTAR!
EI! ELE ESTÁ SE MOVENDO!
E PARECE FURIOSO!
A PORTA TRANCOU. NÃO PODEMOS ENTRAR NA CASA!
É O NOSSO FIM. NÃO TEMOS SAÍDA!

FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


ACHO QUE A ANGÉLICA NUNCA MAIS VAI NOS CHAMAR DE BEBÊS PEQUENOS!
HUMMM... SERÁ QUE EU CONSIGO FAZER A CAMISETA DIMINUIR?
AAAAAHHHH!
O QUE SERÁ QUE DEU NELES?
NÃO SEI! SÓ ESPERO QUE CRESÇAM DEPRESSA!
FIM

PASSATEMPO

CENA MALUCA

Descubra dez coisas estranhas nesta cena.

Resposta na página 42.

FERRÉ

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlink
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo
Diretor Operações: Antonio Godoy da Silva

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Priscila Afonso, Renato L. Silva, Eduardo F. de Oliveira e Carlo Giovani

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Cláudio Fragata (texto genoma), Humberto Martines (games), Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

---

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

---

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Marcelo Sequeira
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Circulação: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni e Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal

www.abril.com.br

Piadinhas

São sete irmãos. Cinco têm sobrenome e dois não. Quem são eles?
Os dias da semana.

Ivan Bernardes, 13 anos
Catanduva – SP

O que é que tem pernas, mas não anda, tem braços, mas não abraça?
A cadeira.

Sofia Santana Castilho, 8 anos
Belo Horizonte – MG

O que o açúcar disse para o café?
Quando eu encosto em você me derreto todo.

Ailton José da Silva
São Paulo – SP

O que é que leva e traz, mas não sai do lugar?
A estrada.

Bruno Domiciano
Barra de Itapemirim – ES

O que é que, quando uma criança faz, os adultos brigam, mas, se um adulto faz, todo mundo admira?
Arte.

Cláudia Cristina Ferrati, 9 anos
Campina Grande – PB

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros. CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12ª and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 58 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ae@abril.com.br. O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

LETRONIX

DESAFIO

Resposta na página 42.

As Destrux trocaram as palavras pelos seus antônimos. Encontre as palavras corretas no diagrama para ajudar os Letronix a consertar a lição de Lila!

- [x] FECHADO
- [x] LEVE
- [x] PEQUENO
- [ ] MACIO
- [x] ALTO
- [x] CLARO
- [x] SECO
- [x] QUENTE
- [x] NOVO
- [x] VAZIO

A	D	M	V	E	L	H	O	R	B	A	N	D	E	D	M
M	I	D	A	L	K	A	R	L	E	B	T	P	L	A	G
F	B	A	I	X	O	N	D	E	R	E	R	E	H	A	R
R	O	G	L	U	G	I	R	A	S	R	L	S	O	S	L
L	D	R	E	S	A	D	O	F	O	T	E	A	K	P	N
C	A	A	K	M	O	L	H	A	D	O	K	D	J	E	C
H	N	N	F	N	D	E	D	O	R	S	F	O	D	R	D
E	F	D	G	F	R	K	A	F	R	I	O	F	L	O	
I	R	E	E	S	C	U	R	O	E	D	A	R	D	F	
O	L	C	E	L	A	G	F	A	D	A	V	E	L	H	

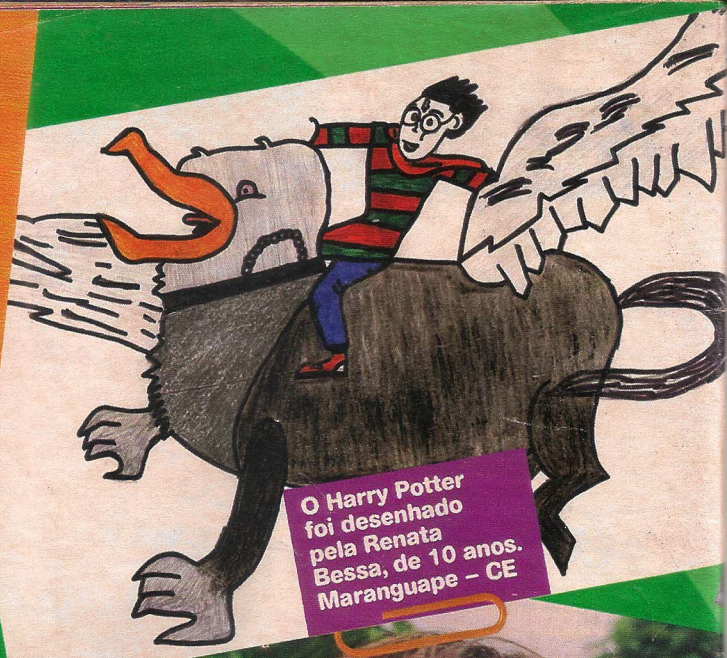
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail: recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO: www.recreionline.com.br



O Harry Potter foi desenhado pela Renata Bessa, de 10 anos. Maranguape – CE

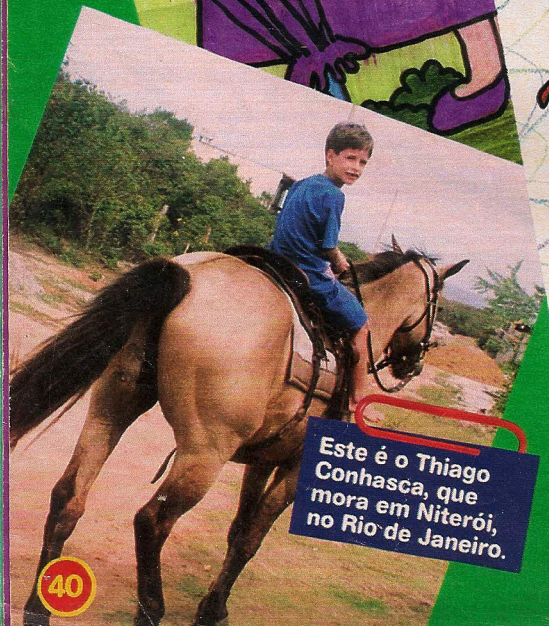
Olá!
Gosto muito da revista e acho que devia ter mais entrevistas, experiências, jogos e piadas.

Carlos Augusto Santana Filho
Fortaleza – CE

A Veridiana Tonello, de 12 anos, que fez este desenho colorido, quer ser psicóloga.
Bento Gonçalves – RS

O Inocêncio Costa Filho não perde nenhuma edição da revista.
São Paulo – SP

O Chuckie foi desenhado pela Letícia M Oliveira, de 8 anos. Ela curte muito a revista, principalmente os testes.
Belo Horizonte – MG

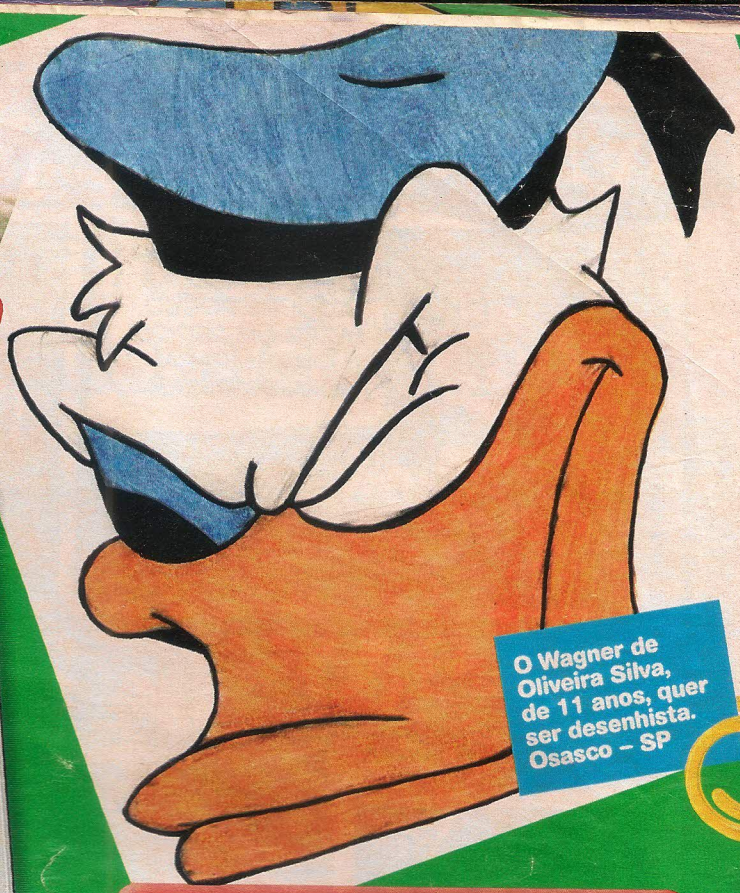


Este é o Thiago Conhasca, que mora em Niterói, no Rio de Janeiro.

Oi, pessoal!
Curti muito os *Letronix*. Gostaria que vocês avisassem quando vai sair o novo livro do Harry Potter. Sou fã dele!

Lia Bezerra Martins, 9 anos
Fortaleza – CE

A Emilly de Souza Falcão é fã do *Cadê?* e da *Cena Maluca*. Serra – ES



O Wagner de Oliveira Silva, de 11 anos, quer ser desenhista. Osasco – SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá, galera!
Vocês poderiam mandar dicas de sites com jogos virtuais? Coloquem na revista mais coisas sobre *Digimon* e também mais *Fazendo arte*.

Maria Lina Cunha Martins, 9 anos
Iana Bárbara Ramalho Faria, 9anos

Oi, turma da RECREIO!
Eu me divirto muito com as piadinhas e as tirinhas. Minha mãe adora as dobraduras... A coleção *De Olho no Mundo* foi muito útil nos meus trabalhos. Estou aprendendo bastante também com as curiosidades.

Diogo Rodrigues Carneiro

A Laura Thais Simões, de 9 anos, e sua prima Glenda adoram a RECREIO. A cada semana elas aprendem mais novidades. Caratinga – MG

LETRONIX

Eu e meu colega compramos a RECREIO e os nossos robôs e gibis vieram diferentes. É assim mesmo?
Rodrigo Gonçalves, São Paulo – SP

Sim. Os envelopes-surpresa da coleção podem ter qualquer tipo de letra, minigibi ou carta.

Estou colecionando LETRONIX e tenho letras-robôs repetidas. Como vou ter o alfabeto inteiro?
Adriana Alves, Campinas – SP

A coleção é formada por 30 tipos de robôs que virão em 40 edições. As letras repetidas são necessárias para escrever e obter pontos no jogo Brincando com as Palavras. *Se não tiver o alfabeto completo você poderá fazer trocas com seus amigos ou adquirir outras letras no final da coleção.*

Os minigibis podem ser repetidos?
Márcia Colonese, São Paulo – SP

Sim. A coleção completa tem 26 minigibis. Você pode trocar os repetidos com seus amigos ou usá-los em trabalhos escolares.

tirinhas!

Os bichos

por Roger Bollen

© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

Sherman

por Jim Toomey

© 2001 King Features Synd./Interc. Press

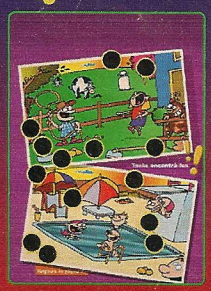
Garfield

por Jim Davis

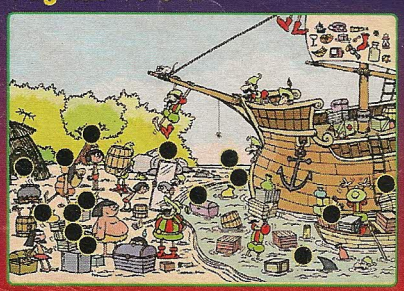
© 2001 Paws Inc./Universal Press/Interc. Press

Solução dos passatempos

Página 8



Páginas 16 e 17



Páginas 24 e 25

1) Conversa para boi dormir. 2) Entrar pelo cano. 3) A vaca foi para o brejo. 4) Bicho-de-sete-cabeças. 5) Tirar o cavalinho da chuva. 6) Minhoca na cabeça. 7) Pegar o bonde andando. 8) Puxar o carro.

Página 37

Página 39

EDITORA Abril

WG PROPAGANDA

Esta edição vai dominar toda a cidade!

© AKIYOSHI HONGO/TOEI ANIMATION

COMICS © 2001 AKIYOSHI HONGO/TOEI ANIMATION. LICENCIADA PELA TOEI ANIMATION ENTERPRISES
PRODUÇÃO: TOEI ANIMATION CO., LTD. ROTEIRO ORIGINAL: AKIYOSHI HONGO. ADAPTAÇÃO: YU YUEN WONG. APOIO: BANDAI CO., LTD.

www.digimonbrasil.com.br

Toda sexta-feira nas bancas! Apenas R$ 1,50!

Quadrinhos Digimon
O melhor da TV na HQ.

A modinha mais quente da estação.

25 ao 35

23 ao 33

28 ao 35

23 ao 33

PAMPILI

O PASSINHO DA MODA

www.pampili.com.br

Tel.: 18 643-2300

INSTITUTO Pró Criança

Este Produto Não Contém Trabalho Infantil Na Sua Manufatura

UMA INICIATIVA DA FUNDAÇÃO ABRINQ PELOS DIREITOS DA CRIANÇA

EMPRESA AMIGA DA CRIANÇA

DMV Comunicações

Leticia de Souza Contel, filha de Edson José Contel - cortador/produção.